



Game-Review: Red Dead Redemption von Rockstar San Diego/Take 2 Interactive

Karl H. Stingeder

Entwickler: Rockstar San Diego
Publisher: Take 2 Interactive
Plattformen: PS3, Xbox 360; getestet auf PS3
Erscheinungsjahr: 2010

Bewertung:
Grafik: 9,0/10
Sound: 9,5/10
Steuerung: 9,0/10
Spiespaß: 8,5 /10
Gesamt: **9,0**

Eine weitläufige Spielwelt, ein Protagonist, der ein neues Leben beginnen möchte, jedoch von der Vergangenheit gnadenlos eingeholt wird. Ein Held wider Willen, der bleibende Eindrücke in der Unterwelt hinterlässt. *Red Dead Redemption* spielt zur Zeit des Wilden Westens. Das Wilde im Westen befindet sich bereits in den letzten Atemzügen, am Vorabend zur industriellen Revolution. Neue Technologien wie Telegrafie

oder Eisenbahn verändern das Leben der Menschen schlagartig. Schlag auf Schlag findet sich auch John Marston, Bandit im Ruhestand, mit seiner Vergangenheit konfrontiert. Während seine Bande aber weiterhin mordend und brandschatzend den Westen unsicher macht, hat sich der geläuterte Marston längst sesshaft gemacht. Und dessen Familie ist nun das Faustpfand für den Fall, dass die ehemaligen Banden-Kompaneros nicht ans Messer geliefert werden können.

Marston kann auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurückgreifen, um dieses Ziel zu erreichen: Schrotflinten, Scharfschützengewehre und sogar Gatling-Guns stehen zur Auswahl. Bemerkenswert ist bei den *Shoot-Outs*, dass die Physik-Engine verursachte Treffer und die dabei freigesetzten Kräfte korrekt simuliert. Ähnlich wie in den ebenfalls im Wilden Westen angesiedelten Shootern *Call of Juarez* (Ubisoft 2006) und *Call of Juarez 2: Bound in Blood* (Ubisoft 2009) kann das Spielgeschehen von Zeit zu Zeit verlangsamt werden, um einen taktischen Vorteil zu erhalten. In Summe wirken die Schießereien äußerst atomosphärisch und machen Spaß. Die Trefferzonen eröffnen auch ein taktisches Gameplay. So ist es z. B. möglich Gegner gezielt zu verwunden und dann festzunehmen. *Red Dead Redemption* eröffnet eine Welt, die von Gewalt geprägt ist, dabei spiegeln sich alle Entscheidungen im ausgeklügelten Moralsystem wieder. Wie auch in *GTA IV* (Take 2 2008) glänzt die Spielwelt durch Interaktivität: In der Haut von Mr. Marston kann gepokert, getrunken und gejagt werden. Felle fungieren als Tauschmittel, Gerüchte werden am Lagerfeuer ausgetauscht, wichtige Ereignisse können in der Zeitung nachgelesen werden.

Überragend ist die authentische Landschaft und die natürlichen Bewegungen der Pferde. Grafik-Pop-ups und matschige Texturen halten sich in angenehmen Grenzen. Sound und Score gehen gut ins Ohr. Auch das Missionsdesign vermag zu motivieren, denn die aus *GTA IV* bekannten Längen und Wiederholungen finden sich weitaus seltener.

Fazit: Rockstars Sandbox-Abenteuer überzeugt durch die dichte Atmosphäre und eine ausgeklügelte Shooter-Mechanik. Story,

Moralssystem und Game-Design verbinden sich zu einem Spiele- und Wilder Westen-Genuss sondergleichen.